Stets am Ball mit dem rasanten Spiel für Torjäger

telekick

Jetzt macht Fußballspielen erst richtig Spaß

Ohne in Atemnot zu geraten, kann man den verpaßten Ball erneut »erlaufen«, überholen und ins gegnerische Spielfeld zurückkicken.

Vor einer Sekunde noch »Torjäger« an der Mittellinie ist der gleiche »Spieler« nun schon »Ausputzer« und Retter in höchster Not vor dem eigenen Tor.

telekick, das rasante TV-Unterhaltungsgerät aus dem Hause NSM, hat den beliebig dirigierbaren »Spieler«, der überall dort eingreifen kann, wo es »brennt«.

Aber der Gegner schläft auch nicht. Er hat ebenfalls einen mittels Steuerknüppel über die ganze eigene Spielfeldhälfte bewegbaren »Spieler«.

Und mit dem anderen legt er sich gerade den Ball zurecht, zielt und . . .
Es hat gekracht! Der Ball »sitzt« im Tor-Eck.

Nun aber! Dem werd' ichs jetzt aber zeigen! Der Kampf um den Ball entbrennt erneut. Bis das nächste Tor fällt. Bis einer Sieger ist. Und dann Revanche . . . **telekick** kennt nur begeisterte Spieler.

Werk-Foto ERIMA

Denn an diesem Gerät kann man auch aus aussichtslosen Situationen noch einen Sieg machen.

Der schnelle »Flitzer« mit dem Steuerknüppel ist Läufer und Verteidiger, Torhüter und Torjager zugleich. Er kann einfach alles. Und er ist, richtig dirigiert, nicht zu schlagen.

Alle haben Spaß am Spiel! Alle spielen

telekick

Ein-Mann-Spiel

Nach Einwurf einer Münze und Drücken der Taste 1 erscheint vor dem linken Tor eine Übungswand.

Zwei „Spieler" stehen zur Verfügung. Einer davon ist mittels eines Steuerknüppels frei in jeder Richtung dirigierbar und schießt den Ball direkt zurück. Der andere „Spieler" kann mit einem Drehknopf vertikal bewegt werden. Er hält den Ball bis zu zwei Sekunden fest; in dieser Zeit kann der Ball zurechtgelegt und durch Druck auf die Kicktaste gezielt abgeschossen werden.

Es muß versucht werden, den Ball entweder durch eine Öffnung in der Übungswand oder durch Umspielen der Wand über die Bande (Spielfeldrand) ins Tor zu kicken.

Zwei-Mann-Spiel

Nach Einwurf einer Münze und Drücken der Taste 2 erscheint auf jeder Spielfeldhälfte ein durch Steuerknüppel zu bewegender „Spieler". Dieser „Spieler" kann in der eigenen Hälfte in jeder gewünschten Weise bewegt werden. Der Ball kann also von vorn und von hinten, von oben und unten, im Grund aus jeder Position angekickt werden, wodurch er stets eine neue, für den Gegenspieler überraschende Richtung erhält.

Vier-Mann-Spiel

Nach Einwurf zweier Münzen und Drücken der Taste 2 erhält jede „Mannschaft" einen mit Steuerknüppel in der eigenen Hälfte beliebig dirigierbaren Spieler und einen mit Drehknopf in der gegnerischen Hälfte parallel zur Mittellinie bewegbaren Spieler.

Alle beliebig dirigierbaren „Spieler" kicken den Ball direkt ab. Alle vertikal bewegbaren „Spieler" halten den Ball beim Auftreffen fest und geben ihn nach etwa 2 Sekunden entsprechend dem Aufprallwinkel wieder frei. Der Ball kann außerdem in dieser Zeit zurechtgelegt und mittels Kicktaste gezielt abgeschossen werden.

Bei Treffer im Tor wird der Ball ebenfalls für etwa 2 Sekunden festgehalten. Durch Betätigung der Kicktaste kann er wieder abgeschossen werden.

Leckerbissen für Könner: Vier-Mann-Spiel zu zweit

In diesem Fall hat jeder einen Steuerknüppel und einen Drehknopf zu betätigen und kann somit jeweils einen Spieler beliebig und einen vertikal bewegen.

Profi-Spiel

Durch zusätzliches Drücken der Taste P wird die Ballgeschwindigkeit erhöht. Dadurch werden hohe Anforderungen an die Reaktionsschnelligkeit gestellt und das Spiel wird äußerst rasant.

Spielzeit-Anzeige

Die Mittellinie ist bei Spielbeginn eine unterbrochene Linie. Die Zeitsäule füllt diese Mittellinie von oben nach unten zu einem Strich. Dadurch ist gewährleistet, daß die noch verbleibende Spielzeit stets „ins Auge fallend" sichtbar ist. Wenn einer der Spieler 11 beziehungsweise 15 Treffer erzielt hat oder die Mittellinie durch die Zeitsäule „aufgefüllt" wurde, ist das Spiel beendet.

Maße und Gewichte: Höhe: 1310 mm Breite: 790 mm Tiefe: 710 mm Gewicht: 69 kg

LÖWEN-AUTOMATEN